'90

SIMULATION GAME

取り扱い説明書

このたびは「ベストプレープロ野球'90」をお買い上げいただきまして，まことにありがとうございます．

ご使用前にこの“取り扱い説明書”をよくお読みいただき，正しい使用法でご愛用ください．また，この“取り扱い説明書”は再発行いたしませんので，大切に保管してください．

使用上のご注意

(1)このカセットは，電池でデータを保存しています．データの保存を確実にするために，必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください．本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり，むやみに電源スイッチをON・OFFすると，保存されているデータが消えてしまうことがあります．

(2)精密機器ですので，極端な温度条件下での使用や保管，および強いショックを避けてください．また，絶対に分解はしないでください．

(3)端子部に手で触れたり，水でぬらさないでください．故障の原因となります．

(4)シンナー，ベンジン，アルコールなどの揮発油ではふかないでください．

(5)テレビ画面から，できるだけ離れてゲームをしてください．

(6)長時間ゲームをするときは，健康のため約2時間ごとに10分～20分の小休止をしてください．

(7)このカセットを無断で複製することを禁じます．また，ゲームの映像，内容などを無断で出版，上映，放送することを禁じます．

(8)シャープのC1ではご使用になれません．

(9)ご使用後は，ACアダプタをコンセントから必ず抜いてください．

目次

カット;LIGHT & SHADOWS Inc. SUSUMU MATSUSHITA

これがベストプレープロ野球'90だ

①プロ野球シミュレーション

このベストプレープロ野球'90は，プロ野球をモデルにしたシミュレーションゲームです．各選手の能力を表す細かいデータに基づいて試合を行い，その結果を記録，集計することにより，チームの順位や個人成績を争います．試合展開は本物のペナントレースさながらの迫力です．

②選手データ

各選手のデータは全て自由に設定できます．新選手の加入やあなただけのオリジナルデータでペナントレースを争うことが可能です．各選手のデータ，記録名は漢字表示で見やすくなりました．

③監督データ

監督のデータも自由に設定することができます．したがってコンピュータモードでは，より一層各チームの特徴が出るようになりました．

④3つのモード

ベストプレープロ野球'90には3つのモードがあります.

● MANモード —— あなたの役割は監督として采配を振るうことです. 選手を上手に操ってチームを優勝に導いてください.

● COMモード —— 球団のオーナーとしてチームの戦力を分析, 監督のデータを設定します.

● SKPモード —— 試合の結果だけを確認できるので時間がかかりません.

⑤オートプレー

オートプレーを設定すると試合が自動的に消化されます. 日程表を参考に設定する試合の範囲を指定することもできます.

⑥日本シリーズ

ベストプレープロ野球'90では日本シリーズの対戦もできるようになりました. ターボファイルを使えばさらに楽しみが広がり, 友達とオリジナルデータを使って日本シリーズを対戦することもできます.

ゲームの進め方

試合を始める前に，「リーグデータ」で各チームのモード（そのチームの監督を誰がやるか）を設定します．あなたがどのチームの監督になるかここで決定します．

次に「日程」で試合数を選んでください．公式戦はこの日程にしたがって対戦していきます．

試合の方法（選手交替や作戦，サインの出し方など）がよく解らないうちは，試合結果が記録されないオープン戦で練習するといいでしょう．ゲームの始めかたはマニュアルの終わりに図で示してあります．

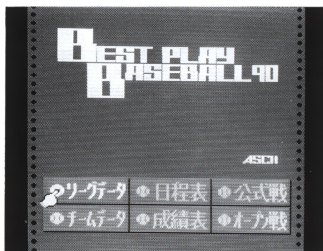
終　了

ゲームを終了して電源を切る場合は，メインメニューの画面でBボタンを押してください．画面に「終　了」と表示されます．指示に従ってリセットボタンを押しながら，電源を切ります．

電源を切る場合は必ずこの操作を守ってください．もしも他の画面で電源を切ったり，むやみにリセットボタンを押すとデータ破壊につながるおそれがあります．

メインメニュー

電源を入れて最初に表示される画面がメインメニューです．ゲームを行うときは必ずこのメインメニューを表示させてください．各メニューを選ぶには✚キーで選択しAボタンを押します．またメインメニューに戻るにはBボタンを押してください．

〈メインメニュー〉

リーグデータ

このメニューでリーグ全体と各チームのそれぞれのデータを設定します．

▶リーグ選択

最初にリーグを選びます．「リーグ選択」を選んでAボタンを押してください．リーグは「CENTRAL LEAGUE（セントラル・リーグ)」と「PACIFIC LEAGUE（パシフィック・リーグ)」の2つです．各リーグはそれぞれ6球団より構成されていて，各リーグの優勝チーム同士が日本シリーズを行います．「JAPAN SERIES(日本シリーズ)」を行う場合もここで選択します．まず2つのリーグのどちらかを選びAボタンを押します．画面に「変更したデータおよび記録は消えてしまいますがいいですか」と表示されます．間違いがなければ「はい」を選んでAボタンを押してください．

この「リーグ選択」を行うと全てのデータ，記録は初期化されます．自分でデータを変更したり，公式戦を始めた後でこれを行うときは十分注意してください．

通常は2つのリーグを同時に並行して行うことはできません．ただし，別売りの「ターボファイルII」を使用すれば並行することが可能です．詳しくは33ページで説明します．

▶日本シリーズ

日本シリーズを行う場合はリーグ選択の画面で「JAPAN SERIES」を選んでください．まず，現在行っているリーグの6チームの中から1チームを選択します．次に対戦相手を別のリーグから選びます．

ターボファイルを持っている場合は，それまでにセー

ブしておいたデータの中から選ぶことができます．それ以外の場合は初期状態のデータからチームを選びます．

日本シリーズは7回戦で，先に4勝したほうが優勝となります．2試合目と5試合目の後に移動日があり，そのつどDH制の採用，不採用が変わります．

いったん日本シリーズを選択すると，リーグ選択でリーグを選びなおすか，ターボファイルからリーグデータを読み込むか，どちらかを行わないと新たなチームの組み合せで日本シリーズの対戦をすることはできません．

▶DH制（注1）

セ・リーグでは「なし」に，パ・リーグでは「あり」に設定されています．変更したい場合は「DH制」に合わせAボタンを押します．ただしなるべく変更しないほうがいいでしょう．変更した場合は打順などデータの修正が必要になります．

▶延長

試合が同点の場合は延長回数を設定します．最初セ・リーグは15回，パ・リーグは12回，日本シリーズは18回に設定されています．9回（延長なし）から18回までの範囲で自由に変更することができます．

▶チーム名

オリジナルのチームを作るなど，チーム名を変更したい場合は「チーム名」にカーソルを合わせAボタンを押し，アルファベットの表から文字を選んでください．

延長回数

▶モード

「モード」に合わせAボタンを押すと，モードが順番に変わります．

このモード設定は，ペナントレースの途中いつでも自由に設定できます．リーグを選んだ最初の状態は全チームが「COM」モードになっています．遊び方によって各チームのモードを変更してください．

モードには次の3種類があります．

MAN　あなたがチームの監督になります．あなたが実際に采配を振るうチームはこのモードに設定してください．

COM（コンピュータ）	コンピュータがチームの監督になります．監督の性格は後で述べる監督データによって設定されます．
SKP（スキップ）	試合の模様を画面に表示しません．したがってこのモードのチームどうしの試合時間は大幅に短縮することができます．

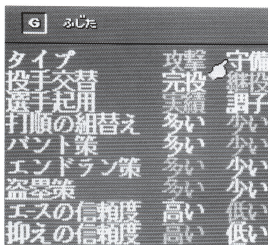
▶ 球場

各チームのホームグランドを設定します．球場には次の2つのタイプがあります．

Aタイプは人工芝のグランドで，土のグランドに比べ選手が疲労しやすくなります．

Bタイプは内野が土のグランドで，人工芝の球場に比べエラーが出やすくなります．

▶監督データ

監督の采配に関する個性，特徴を出すために9項目のデータが設定されています．監督名にカーソルを合わせAボタンを押すと，その監督データを確認，変更できます．監督データはそのチームのモードが「COM」または「SKP」の場合にだけ意味を持ちます．各データを変更する場合は，✚キーを上下左右に動かして設定してください．また監督名を変更する場合は，名前のところにカーソルを合わせAボタンを押してください．名前の入力画面になります．この画面については後（25ページ）で詳しく説明します．

データは監督の個性を表しています．

各データの見方

●タイプ

スタメン（先発オーダー）を決定するときに，攻撃力を重視するのか守備力を重視するのか表しています．また試合中は攻撃型のほうが代打，代走を積極的に行い，守備型は守備固めを早めに送ります．

●投手交替

完投型は先発投手をなるべく長く投げさせようとし，継投型は早めに投手交替を行います．

●選手起用

スタメンを決めるときや代打を送るときに，過去の実績を考慮するのか，あくまで調子（打撃指数）を見て決めるのかを表します．

●打順の組替え

先発オーダーの変更をするにあたって，結果が出ない場合は，積極的に組み替えを行うことを表します．

●バント策

バントの作戦が多いか，少ないかを表します．

●エンドラン策

エンドランの作戦が多いか，少ないかを表します．

●盗塁策

盗塁の作戦が多いか，少ないかを表します．

●エースの信頼度

エース投手（投手の表で１番上の投手）の信頼度を表します．信頼度が高い場合は，試合を最後までまかせる可能性が多くなり，低い場合は他の投手と区別しません．

●抑えの信頼度

リリーフエース（投手の表で１番下の投手）の信頼度を表します．信頼度の高い選手は試合に登板する機会が増えます．

チームデータ

各チームの選手データ，成績を確認し，変更することができます．また野手先発オーダーの設定もここで行います．確認，変更したいチームを選びAボタンを押してください．

▶チームカラー

ユニフォームの色は変更することができます．チーム名の隣に選手が表 示されています．色を変えたい場合は，数字の1または2にカーソルを合わせAボタンを押してください．1は帽子やアンダーシャツの色，2はユニフォームの地の色です．それぞれ8種類の中から選ぶことができます．

▶選手名の表示

１チームの人数は野手16人，投手11人の計27人です．野手のうち左側の8人（DH制ありの場合9人）は先発オーダーになっています．このオーダーを変えたい場合は，選手名にカーソルを合わせセレクトボタンを押してください．

先発オーダー選手名の左にある数字は守備位置を表しています（表１）．守備位置を変えたい場合はカーソルを合わせ，✚キーの上または下を押してください．

チームのモードが「COM」の場合，投手のうち上から5人が先発グループ，次の4人が中継ぎ，下の2人（特に最後の１人）が抑えの投手になります．この順番を入れ替える場合は，野手と同様にセレクトボタンを押してください．

〔表１〕守備位置の記号

記号	位置	名称	記号	位置	名称
P	ピッチャー	（投　手）	6	ショート	（遊撃手）
2	キャッチャー	（捕　手）	7	レフト	（左翼手）
3	ファースト	（1塁手）	8	センター	（中堅手）
4	セカンド	（2塁手）	9	ライト	（右翼手）
5	サード	（3塁手）	D	DH	（指名打者）

▶選手データ

選手名にカーソルを合わせAボタンを押すと，各選手の個人データおよび個人成績を見ることができます．Bボタンを押すと元の画面に戻ります．また↓↑のマークにカーソルを合わせAボタンを押すと，次または前の選手のデータを順番に見ることができます．

各データ，成績を変更したい場合はそのデータにカーソルを合わせ，Aボタンを押してください．データの値が変わります．また名前を変更する場合はカーソルを選手名に合わせてAボタンを押してください．名前の入力画面になります．

各データの見方

基本的なデータ項目は，特に優れているものをS，以下A～Eの順に6段階で評価しています．

▶野手データ

●打席（R，L，B）

Rは右打ち，Lは左打ち，Bはスイッチヒッター（両打ち）を表します．

●タイプ（P，S）

Pはパワーヒッター（引っ張り型），Sはスプレーヒッター（広角打法）を表します．

●守備力（S，A〜E，＊）

C（キャッチャー），1（ファースト），2（セカンド），3（サード），S（ショート），O（外野）のそれぞれの守備位置での守備力を表します．なお＊は評価外です．

●肩（S，A〜E）

肩の強さを表し，送球の速さに影響します．

●足（S，A〜E）

足の早さを表し，盗塁などに影響します．

●眼（S，A〜E）

選球眼の良さを表し，四球，三振，打率などに影響します．

●実績（S，A～E）

過去の実績を表し，調子が悪いときや，いざというときのベテランの力を示す総合的な評価に影響します．

●スタミナ（S，A～E）

長いシーズンを乗り切る体力を表し，後半戦の打撃に影響します．

●巧打（S，A～E）

バッティングの巧さを表し，バントやエンドランなどの成功率や，打率に影響します．

●長打（S，A～E）

パワー，打球の伸びを表し，ホームランや長打に影響します．

●信頼（+2～−2）

ランナーを得点圏（2塁または3塁）に置いたときの勝負強さを表します．「−」の場合は弱くなります．

●対左（+2～−2）

左ピッチャーに対する打撃の強さ，弱さを表します．一般的に左打者は左投手に弱くなります．

●打撃指数（約150〜400）

打撃結果によって増減する打撃の調子を表す変数で，打撃全体に影響します．実績やスタミナの評価によって増減の仕方は変わります．

Aボタンを押すと選手のデータがスクロールします．

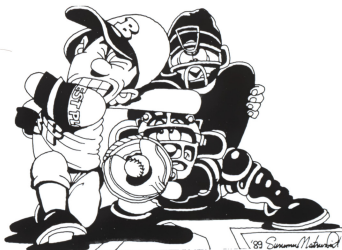
データの変更に使用します

▶打撃成績

●打　率　安打を打数で割ったもの．

●試　合　出場した試合数．

●打　数　打席に立った回数から犠打と四死球を引いた数．

- 安　打　二塁打などの長打の数も含みます.
- 二塁打
- 三塁打
- 本塁打
- 打　点　エラーやゲッツー以外の打席の結果で得られた得点.
- 犠　打　送りバントや犠牲フライなど.
- 四死球　フォアボールとデッドボールの合計.
- 三　振
- 盗　塁

▶投手データ

●投法（RO，RU，LO，LU）

Rは右投げ，Lは左投げ，Oは上手投げ，Uは下手投げを表します．

●タイプ（A，A＋，B，B＋，C，D）

球種や投球パターンを次の6種類のタイプで表します．

A……直球とカーブが主体の投球をする選手．本格派や若手のタイプ．

A＋…Aタイプに落ちる球を加えたタイプ．

B……直球，スライダーが中心の投球をする選手．速球派のタイプ．

B＋…Bタイプに落ちる球を加え，多彩な投球をするタイプ．

C……シュート，スライダーなど横の揺さぶりを主体とした変化球投手のタイプ．

D……カーブ，シンカーが主体の軟投型変化球投手のタイプ．

●球速（120〜158）

直球のスピードを表します．

●切れ（S，A〜E）

球の切れの良さ，特に変化球の切れを表します．

●制球（S，A〜E）

コントロールの良さを表します．

●安定（S，A〜E）

投球のリズム，ピッチングの安定性を表します．これが低いと突然調子を崩すことが多くなります．

●球質（S，A〜E）

球の重さを表し，被本塁打数などに影響します．

●技術（S，A〜E）

投球術を意味し，打者を打たせてとるピッチングのうまさを表します．

●スタミナ（S，A〜E）

完投能力を意味し，長いイニングを投げることができるかどうか表します．

●回復（0～40）

1日に回復するスタミナ指数の量を表します．移動日や試合に登板しなかった日には，この値のスタミナ数が回復します．試合に登板した場合はこの値の半分だけスタミナ指数が回復します．ただし先発投手で早い回に降板した場合はこの通りに回復しない場合があります．

●スタミナ指数（0～200）

1球投げるごとに減っていく変数で，球速や切れ，制球など全てに影響する重要な値です．その投手の疲労度を表しているので，投手を登板させるときには十分注意してください．

▶投手成績

- ●防御率　1試合平均何点取られたかを表す値．自責点×9／投球回で計算します．
- ●試　合　登板した試合数．
- ●完　投　先発して最後まで投げた場合につきます．
- ●勝　数　（注２）
- ●敗　数
- ●セーブ　（注３）
- ●投球回　投球回数．イニング数とも言います．
- ●安　打　打たれたヒットの数．
- ●本塁打　打たれたホームランの数．
- ●四死球
- ●三　振　奪三振数．
- ●自責点　その投手の責任で取られた点数．塁上の走者はその走者を出した投手の責任になります．ただし，他の選手のエラーによる失点などは含みません．

▶名前の入力

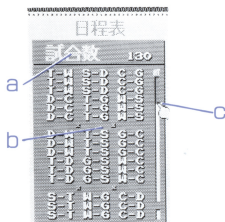
監督名，選手名は5文字以内で自由に変更できます．名前の入力画面になったら，✚キーで1文字ずつ選び，Aボタンを押してください．セレクトボタンを押すとひらがな，またはカタカナの入力に切り替わります．L，Rを選んでAボタンを押すと文字を入力する位置が左右に動きます．また，↑↓を選んでAボタンを押すと，先頭の1文字から始まる数種類の名前が順番に表示されます．その中から選択することも可能です．入力が終わったらBボタンを押してください．

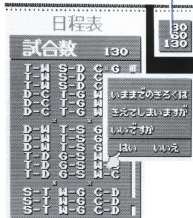
日程

公式戦の日程を新たに作成したり，これから先の対戦日程を確認するメニューです．

▶試合数

ペナントレースを新たに始める場合には，試合数にカーソルを合わせAボタンを押します．試合数を30，60，130の中から選び，Aボタンを押してください．日程がランダムに作成されます．

このとき全てのチーム成績，個人成績は0になり，野手の打撃指数は初期値に，投手のスタミナ指数は200に戻ります．ただしあなたが変更した名前や監督，選手のデータ，打順などはそのまま残ります．したがって，シーズンの途中でもう一度最初からやり直したい場合は，試合数を選び直してください．この場合「記録を消してよいか」のメッセージが表示されます．よければ「はい」を選んでAボタンを押してください．

a 次の試合
b 移動日
c オートプレー

公式戦の試合数を選びます.

日程を変更すると，それ以前のデータが消えてしまいますので注意してください.

日程表で点滅しているカードが次に行われる試合です．空白の行は移動日を表し，6試合ごとに1日ずつ設定されます．この移動のための休日が入ります．これは主に投手のスタミナ回復のために設けられています．

日本シリーズの場合は試合数の選択はできません．また打撃指数はそのままの値が残り初期化されません．

▶オートプレー

✚キーを下に押すとカーソルが移動し，日程の右端に青いラインが表示されます．これにより公式戦がオートプレーの状態になり，コンピュータ同士の試合がカーソルの示す日程まで自動的に行われます．カーソルを1番下まで下げた場合は，全日程がオートプレーになります．

オートプレーの状態でも，日程の途中に「MAN」モードのチームの試合がある場合には，その試合の前でゲームの進行が中断します．全チームが「COM」モードでオートプレーにした場合に，試合を中断するには，試合開始の音楽が鳴っているときにBボタンを押してください．メインメニューに戻ります．

成績

ここでチームの勝敗表，上位者の個人成績を見ることができます．見たい項目を選んでAボタンを押してください．

▶ 勝敗表

各チームの勝敗，順位を見ることができます．カーソルを上下に移動することで各チームの対戦相手別の勝敗と得点，失点など詳しい成績が画面下のウィンドウに表示されます．また優勝マジックナンバー（注４）が出た場合は，それも表示します．

▶打撃成績

打撃成績の各項目ごとに，上位から順に30人を表示します．最初に表示されるのは打率のベストテンです．✚キーの下を押すと11位以下の表示がされ，✚キーの上を押すと再び1～10位の表示になります．別の項目を見たい場合は，Aボタンを押すと表の下にメニューが現れるので，その中から選んでAボタンを押してください．項目は次の12種類です．なお打率，長打率，出塁率は規定打席に達した選手だけが表示されます（規定打席＝試合数×3）．

- 率（打率）＝（安打）／（打数）
- 安（安打）
- 二（二塁打）
- 三（三塁打）
- 本（本塁打）
- 点（打点）
- 犠（犠打）
- 球（四死球）

●振(三振)

●盗(盗塁)

●長(長打率)＝(安打＋2塁打＋3塁打×2＋本塁打×3)／(打数)

●出(出塁率)＝(安打＋四死球)／(打数＋四死球)

打撃成績			打率	安	本	点
1	たかざわ	C	.376	38	4	18
2	クロマティ	G	.368	35	4	14
3	しょうだ	C	.350	36	2	10
4	おちあい	D	.343	34	9	23
5	はら	G	.341	30	5	12
6	やまざき	C	.317	32	3	15
7	パチョレク	W	.316	31	1	10
8	にしだ	C	.306	19	3	13
9	しのづか	G	.299	29	3	15
10	よこたに	W	.293	29	4	11

打撃成績の画面で，Aボタンをもう一度押すと12種類の詳しいデータを見ることができます．

▶投手成績

打撃成績と同じように投手の成績を見ることができます．項目は12種類です．防御率，勝率，奪三振率は規定投球回数に達した投手だけが表示されます（規定投球回数＝試合数）．

- ●防（防御率）＝（自責点）×9／（投球回）
- ●試（試合）
- ●完（完投）
- ●勝（勝数）
- ●敗（敗数）
- ●セ（セーブ）
- ●回（投球回）
- ●本（本塁打）
- ●球（四死球）
- ●振（奪三振）
- ●率（勝率）＝（勝数）／（勝数＋敗数）
- ●奪（奪三振率）＝（奪三振数）×9／（投球回）

公式戦

公式戦は日程に従って対戦チームが決められます．試合の結果，個人成績などはカセット内に記録されていきます．

試合開始の音楽が鳴っている間にBボタンを押すと，メインメニューに戻ります．

なお試合中は絶対に電源を切ったり，リセットボタンを押さないでください．データや成績の記録などの値がおかしくなる場合があります．

オープン戦

オープン戦は日程とは無関係に対戦チームを選び，自由に試合をすることができます．VISITOR(先攻のチーム)，HOME(後攻のチーム)の順に選んで試合を始めてください．

オープン戦の試合結果や個人成績などはカセット内に記録されません．また打撃指数も変化しません．ただし投手のスタミナ指数は変化します．

ターボファイル

別売りのターボファイルIIを使用すると，カセットのデータをそっくり外部に保存することができます．ターボファイルIIでは同時に4つのデータを記憶できるので，セ・リーグとパ・リーグのデータをそれぞれ別に保存し，そのつどデータを読み出せば2つのリーグ戦を同時に進行することができます．また万一の事故でカセット内のデータが破壊された場合も，ターボファイルにデータの

バックアップを取っておけば安心です．また今後発売予定のデータROMを使用すれば，最新のデータで遊ぶこともできます．さらに日本シリーズのモードを使えば，友達のオリジナルデータと対戦することも可能です．詳しい使用方法はターボファイルのマニュアルを参照してください．

ベストプレープロ野球'90は，ターボファイルの容量1バンク分を使用するため，同じBANKに他のゲーム(ウィザードリィ等）で使用しているデータが入っている場合はそのデータを消してしまうので注意してください．

メインメニューの画面でセレクトボタンを押すとターボファイルのメニュー画面が表示されます．SAVEを選んでAボタンを押すと，「入っているデータは消えます」と確認のメッセージが表示されます，もう一度Aボタンを押すと，ターボファイルにデータを書き込みます．LOADは逆にターボーファイルからカセットにデータを読み込みます．ターボファイルがつながっていなかったり，データが入っていない場合は，「セーブできません」，「データ

がありません」のメッセージが表示されます.

　また，前作の「ベストプレープロ野球 II」のデータも今回の「ベストプレープロ野球'90」で読み込むことができます.

試合

公式戦，オープン戦の具体的な試合の進め方を説明します．対戦する2チームのモードによって，試合は次の4種類になります．

● 「MAN」対「MAN」

2人のプレーヤー同士が戦います．先攻のチームの監督はコントローラー1を，後攻のチームの監督はコントローラー2を使って対戦します．

● 「MAN」対「COM（SKP）」

対コンピュータ戦です．コントローラー1を使って試合を行ってください．

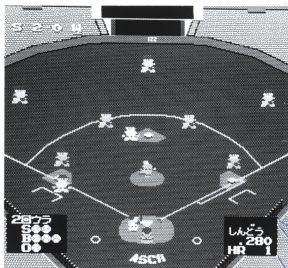
● 「COM」対「COM（SKP）」

コンピュータ同士の試合です．試合の様子を見ることができます．打席の途中のカウントは省略するので，試合のテンポは少し速くなります．

● 「SKP」対「SKP」

試合の様子は見ることができません．途中経過だけを表示するので試合時間は最も短くなります．

「MAN」モードが「COM」，「SKP」と対戦する場合は

「COM」と「SKP」のモードに違いはありません．コンピュータ側の動作および指示は同一になります．

オーダー提出

プレイヤーが試合をする場合は最初にオーダーの提出を行います．スコアボードの画面が表示されたら，Aボタンを押してください．画面の下に投手名が表示されます．✚キーの下を押して，投手名にカーソルを合わせます．次に✚キーを左右に動かして先発投手を選んでください．このとき投手名の下にスタミナ指数を表す数字が表示されますので，参考にしてください．

先発野手を入れ替える場合は「Pitch.」のところにカーソルを合わせてAボタンを押すと「Bat.」に変わり，控えの野手名と打撃指数が表示されます．出場する選手を選んでAボタンを押し，交替させる選手にカーソルを合わせ，もう一度Aボタンを押してください．両者が入れ替わります．打順を変更する場合も同様の操作を行います．守備位置を入れ替えたい場合は選手名の左の守備位置番号にカーソルを合わせ，✚キーの上下を押して変更します．守備位置の記号はチームデータ（P15）の説明を読んでください．

先発オーダーが決まったら，Bボタンを押してオーダー提出を終了します．「MAN」対「MAN」の試合の場合は，次のチームも同様にしてオーダー提出をします．

ここでもう一度Aボタンを押せば何度でもやり直すことができます．OKの場合はスタートボタンを押してください．「COM」のチームがあればそのオーダー提出が行われ，プレーボールとなります．

なおここで変更した野手の先発オーダーは記憶され，次の試合からそのオーダーが最初に表示されるようになります．

〈オーダー提出画面〉

打順　控えの投手一覧　交替する選手　控えの野手一覧

Bat

Pitch

プレーボール

いよいよ試合が始まりました．このゲームではプレイヤーはあくまで監督であり，実際に打ったり投げたりするのは選手が勝手に行います．

試合中に監督として行うことには，次のようなものがあります．タイムをかける場合は投球の前にAボタンを押してください．

攻撃のとき

▶サインプレー

攻撃中に打者，走者に出す作戦です．投手が投球する前に✚キーとBボタンを使って次のような指示を出します．キー操作がわからない場合は，タイムをかけて「サインの確認」を選んでください．確かめることができます．

●バント…（✚キーの上を押す）

走者を確実に進める作戦です．走者がいないときや，ツーアウトのときには，セーフティバントのサインになります．

●エンドラン…（✚キーの下を押す）

走者がスタートを切り，打者は右方向に打ちます．走者がいない場合は右狙いのバッティングになります．

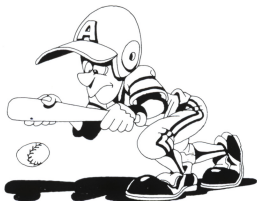
●スクイズ…（✚キーの左を押す）

３塁走者がスタートを切り，打者はバントをします．３塁以外の走者の場合はバントエンドランになります．

●スチール…（✚キーの右を押す）

走者が走ります．２ストライクでなければ，打者は援護の空振りをします．２人以上の走者がいればそれぞれが走りますが，１，３塁の場合は１塁走者だけが走ります．

●待て…（Bボタンを押しながら，✚キーのどれかを押す）

打者は何もしません．いわゆる見送りのサインです．

▶走塁

タイムをかけて「走塁」を選択します．走塁の積極性は次の3段階です．選択したらBボタンを押してください．設定は次に設定をするまでそのままです．試合開始のときには，「普通に走る」に設定されています．

●無理をしない

無理な進塁を避けて，走者を塁に貯めたいときに設定します．ノーサインでの盗塁はありません．

●普通に走る

走者は普通の状況判断で走塁します．足の速さがA以上の走者はノーサインで盗塁する場合があります．

●どんどん走る

走者は積極的に次の塁を狙います．押せ押せムードの場合などに設定します．走者は各自の状況判断でノーサインでも盗塁します．

▶代打，代走

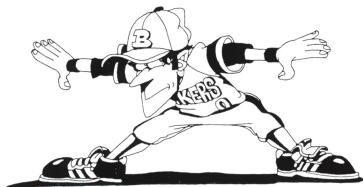
タイムをかけて✚キーで「代打　代走」を選びAボタンを押します．画面の下に控えの野手が表示されます．✚

キーで左右に動かし，代打，代走の選手を選びます．次に交替させる選手（打者，走者）にカーソルを合わせAボタンを押して交替します．このとき守備位置の表示は，代打の場合は「H」に，代走の場合は「R」になります．操作の途中で取り止める場合はBボタンを押してください．

代打，代走を出した場合，その回の攻撃が終了すると選手交替の画面になって試合が中断します．代打や代走の選手をそのまま守らせる場合でも，違う選手を送る場合でも，「H」，「R」となっている守備位置を再度決定する必要があります．

▶ベンチをのぞく

タイムをかけてこれを選択すると控えの選手の会話を聞くことができます．代打や代走を送るときの参考にしてください．

守備のとき

▶ピッチング

投手の投球に関する作戦です．投球の前に✚キーとBボタンを使って次のような指示を出します．１度出した指示はその打者が打席にいる間有効です．途中で取り消す場合は「取消し」の指示を出してください．キー操作がわからなくなったら，タイムをかけて「サインの確認」を選んで確かめてください．

●ランナー警戒…（✚キーの上を押す）

走者の足を警戒しながら投げます．配球は直球が多くなり，カウントによってはウエストボールも投げます．盗塁やエンドランに備えた投球です．打者に対してボールが多少甘くなります．

●バッター警戒…（✚キーの下を押す）

ボールが甘くならないようにコーナーを突いて投げます．歩かせてもかまわない場合などに有効です．

●敬遠…（✚キーの左を押す）

その打者を敬遠します．勝負を避ける場合や，塁を詰めて守りやすくする場合に指示します．また盗塁やエンドランを読んで，ウエイトする場合も使用します．

●取消し…（✚キーの右を押す）

普通の投球をします．他の指示を取り消す場合に使います．打者が打席に入って特に何も指示しない場合は普通の投球になります．

●気合い…（Bボタンを押しながら✚キーのどれかを押す）

試合の勝負どころで気合いを込めたピッチングをするときに指示します．球の切れや球速が一時的に良くなります．ただし，スタミナ指数の消費が2倍になるのでむやみに使うのは考えものです．

▶守備位置

タイムをかけて「守備位置」を選びます．守備のシフトを次の3つの中から選択することができます．選んだらBボタンを押してください．設定はそのイニングが終わるまで有効です．イニングの初めは「普通の守備」に設定されます．

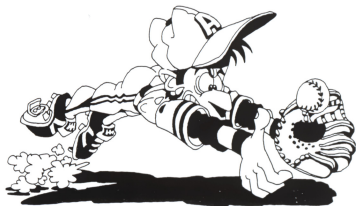
●普通の守備

通常の守備体型です．打者の打席とタイプに応じて，右または左にシフトします．

●前進守備

内野手はゴロで3塁走者のホームインを防ぐためバックホーム態勢をとります．外野手はシングルヒットによる2塁走者のホームインを防ぎます．ただし，強い打球の場合は間を抜かれることもあります．

●長打警戒

外野の守備位置は深くなり，1，3塁手はライン際に寄ります．長打を防ぐシフトで特に1塁走者の長駆ホームインを防ぎます．ただし，シングルヒットは出やすくなります．

▶選手交替

投手や野手の交替，守備位置の変更を行うときは，タイムをかけてこれを選択します．オーダー提出のときと同様の操作で交替，変更を行ってください．ただし１度退いた選手はその試合には再び出場することはできません．間違えないように注意してください．

▶マウンドに行く

タイムをかけてこれを選ぶと，マウンド上の投手に状態を聞くことができます．同時にスタミナ指数も表示されるので，投手交替の参考にしてください．ただし同じ投手に対して１イニングに２度マウンドに行くことはできません．

試合中の画面表示

左上に得点の表示をします．左下にイニング数とカウント表示，H（ヒット），E（エラー），Fc（フィルダースチョイス）の打撃結果もここに表示します．右下は打者名，打率，本塁打数を表示し，投手交替のときには投手名，防御率，試合数を表示します．

ゲームを進めるための設定

メインメニュー

リーグデータ

↓

リーグの選択
パシフィックリーグ
セントラルリーグ
JAPANシリーズ

（4タイプのゲームモードを選択できます。）

MAN	vs	MAN	対プレイヤーモード
MAN	vs	COM	対コンピュータモード
COM	vs	COM	コンピュータ同志の対戦モード
SKP	vs	SKP	コンピータ同志の試合短縮モード

チーム決定

↓

モード選択

↓

リーグデータ
MAN モード
COM モード
SKPモード

↓

COMモード
SKPモード

↓

MANモード

メインメニュー

↓

オープン戦/公式戦

↓

ビジター(先攻)orホーム(後攻)を選択

↓

オーダー提出

↓

プレイボール

より一層楽しむために

オーナー気分で

ベストプレーの遊び方には特に決まりはありません．例えば全てのチームを「COM」モードにして，TVを見るように観戦するのも結構おもしろいものです．オーナー気分で監督の首を成績次第ですげ替える（監督データを変える）こともできます．あるいは全部「SKP」モードにして，正確なデータを入れ，プロ野球の予想をするのもいいでしょう．6人が集まりそれぞれ自分のチームを持って監督になり，ペナントを争うことももちろんできます．いっそ全チームをオリジナルのデータにして全く架空のリーグを作るというのも可能です．

データの作り方にも特に一定のルールがあるわけではなく，独断で自由に決めればいいのです．TVの野球中継を見ながら「おっ，今の外野手の返球は良かったなあ，こいつの肩はAだな」とか「この投手は終盤いつも捕まるから，スタミナはDかな」など，選手のデータを思い浮かべて楽しむといいかもしれません．

注1 DH制

投手の代わりにある特定の打撃専門の野手を置くことができるルール.

注2 勝利投手の決め方

2人以上の投手が投げた場合，基本的には決勝点（最後のリードとなる得点）が入ったときに投げていた投手が勝利投手となる．ただしそれより後に1イニング以上長く投げた投手がいればその投手になる．また先発投手は最低5回を投げる必要がある.

注3 セーブの決め方

試合にリリーフして最後まで投げ，勝利投手にならなかった投手が次の条件のひとつにあてはまるとき，セーブが記録される.

①3イニング以上投げた場合.

②走者の数に3点を足した数以内のリードで登板し，1イニング以上投げた場合.

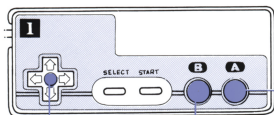
③走者の数に2点を足した数以内のリードで登板し，1/3イニング以上投げた場合．

マジックナンバー

優勝まであといくつ勝てばいいかを示す数字．ただし他のチームに自力優勝の可能性がある場合は出ない．

キー操作のまとめ

▶基本操作

ゲーム画面に表示されるマークにはカーソルとマーカーの2種類があります．

試合のとき対戦モードが「MAN」vs「MAN」の場合は、先攻チーム（ビジターチーム）がコントローラー1を，後攻チーム（ホームチーム）がコントローラー2を使います．「MAN」vs「COM」の場合は，「MAN」のチームがコントローラー1を使います．

ベストプレープロ野球

Q: ゲームが途中で止まってしまったり，進まなかったりすることがあります．また，ゲームが始まらなかったり，勝手に進んでしまうこともあります．どうしたらよいですか？

A: 初めはCOMモードになっているのでMANモードに変更してください．変更箇所はリーグデータです．

Q: チェンジするときにゲームがとまってしまいます．

A: 前の回で代打を出している場合がありますので代打のポジションを決定してください．

Q: データの内容について教えてください.

A: ベストプレープロ野球'90のデータは公認のものです.

Q: 選手のスタミナって何ですか.

A: 長いシーズンを乗り切るための体力を表しています. スタミナは後半戦の打撃に影響してきます. 詳しくはP19をご覧ください.(DH制の場合, ピッチャーははぶきます)

Q: データが消えてしまいました．回復はどのようにしたら良いのでしょうか．

A: 必ずリセットボタンを押しながら電源を切ってください．また，カセットの差込み口の接触が悪い場合もあります．きれいにゴミを取ってから試してみてください．
また，データの回復はできませんので，もう一度最初からゲームをやり直してください．

Q: 打率を上げるにはどのデータを上げるとよいのですか？

A: 特にありません．自分でゲームをして研究してみてください．

Q: 打撃指数は打率に関係ありますか.

A: あります. 変更した場合は, ゲームの結果をみてください.

注　意

このカートリッジを無断で複製することを禁じます．また，ゲームの映像，内容などを無断で出版，上映，放送することを禁じます．

ヒント・内容についての，電話，手紙などでの質問には，いっさいお答えできません．ファミコン雑誌，必勝本などを見てください．
またゲームの性質上，実際のプロ野球と異なる部分もあります．ご了承ください．

ASCII ベストプレー・ファン

ASCII CORPORATION

ターボファイルⅡは、ファミコン唯一の外部記憶装置だ。このターボファイルⅡを「ベストプレーシリーズ」で使用すると、セ・パ両リーグの試合終了後のデータを保存できる。また、最新作「ベストプレー'90」では、ナント130試合終了時点の選手の調子(打撃指数)をそのまま日本シリーズに持ち込めるぞ。つまり、好調な選手は好調な状態でシリーズに挑めるわけだ。

ベストプレーファンにはヒジョーにありがたいアイテムなのだ!!

※単3電池(別売)2本使用

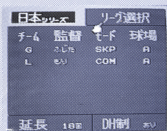
ターボファイルⅡ(ツウ)

標準小売価格5,900円

(表示価格には消費税が別途付加されます。)

FAMICOM FAMILY

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

必携のアイテム

そのほか、ターボファイルⅡは以下のソフトに対応しているぞ。

■アスキーから発売のソフト■

忍者らホイ！――きみの“旅の記録”を大切に保存する（遊んだところまでをセーブできる。） **ウィザードリィシリーズ**――きみの作成したキャラクターを最大80人までセーブ。また、「ウィザードリィ」で育てたキャラクターを「Ⅱ」「Ⅲ」に転生でき「ウィザードリィⅡ」で育てたキャラクターを「Ⅲ」に転生できる。

■テクノスジャパンから発売のソフト■

ダウンタウン熱血物語――ゲーム途中の遊んだところまでをセーブできる。

■ソフエルから発売のソフト■　ザ・マネーゲームⅡ――ゲーム途中の遊んだところまでをセーブできる。

■クエストから発売のソフト■　**ダンジョンキッド**――きみが作ったダンジョンとゲーム途中の遊んだところまでをセーブできる。

今後もアスキーや他社からぞくぞくと対応ソフトが発売される予定です。期待してね。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル **株式会社アスキー**

データ: IBMBIS

このゲームは，日本野球機構から球団名，選手名等の使用許諾を得ています．

株式会社アスキー

〒107-24　東京都港区 南青山 6-11-1
スリーエフ南青山ビル

TEL 03-486-7111（代）　TEL 03-250-5600（情報）